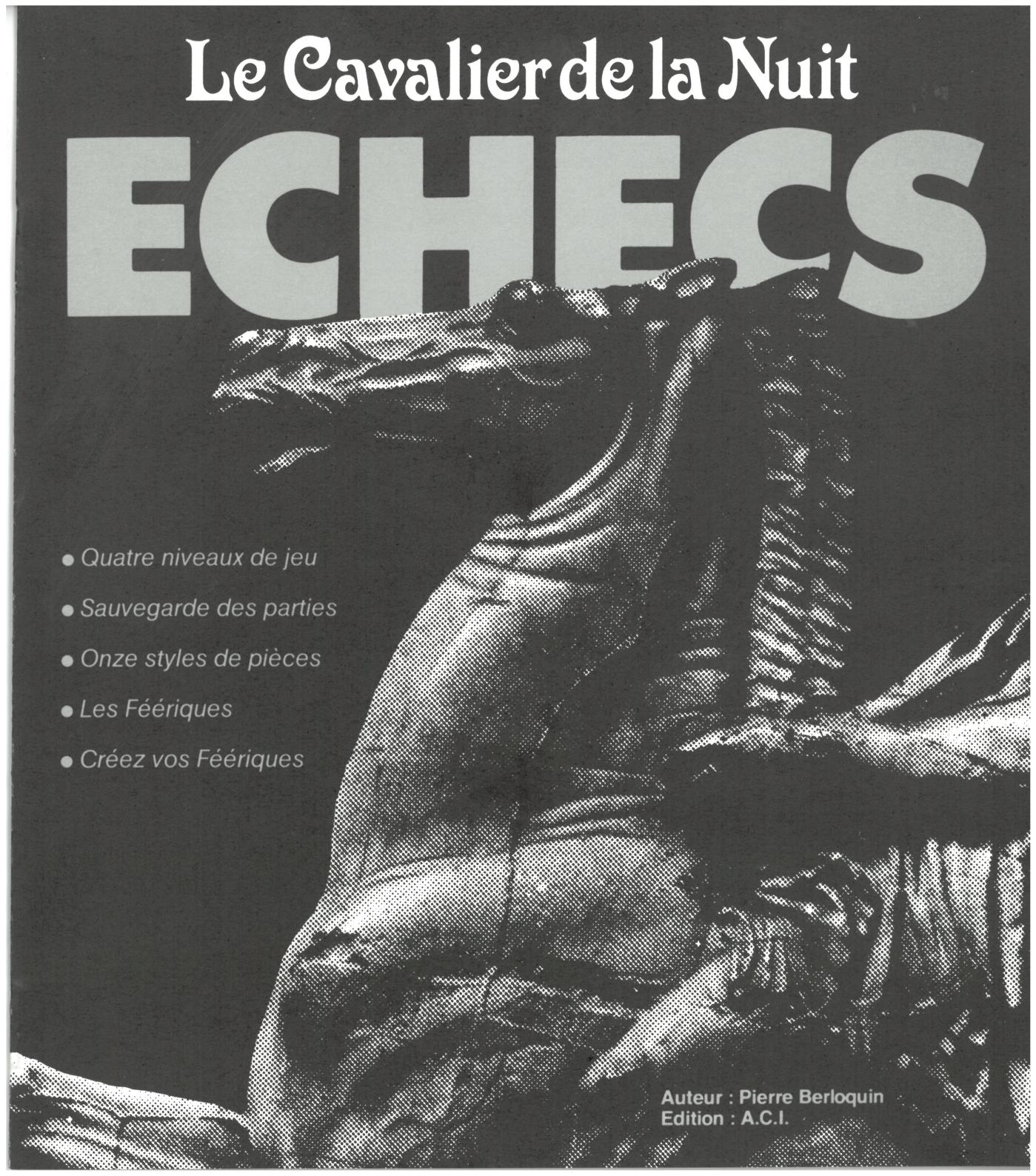
# Le Cavalier de la Nuit

# ECHECS



- *Quatre niveaux de jeu*
- *Sauvegarde des parties*
- *Onze styles de pièces*
- *Les Féériques*
- *Créez vos Féériques*

**Auteur : Pierre Berloquin**
**Edition : A.C.I.**

Auteur : Pierre Berloquin

Programme : Joël Azémard
Karen Abkar Zadeh
Pierre Berloquin

Dessins : Agnès Boulloche

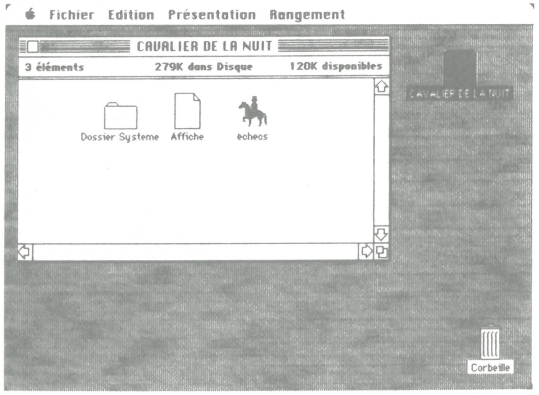
# *Le Cavalier de la Nuit... Échecs et Féérie*

*"Il y a beaucoup plus d'aventures sur un échiquier, disait Mac Orlan, que sur toutes les mers du monde." Les cours d'Europe au XVI^e^ siècle suivaient, fascinées, les tournois qui opposaient les grands joueurs du moment, Ruy Lopez et Paolo Boi et de nos jours les champions du monde ont le même prestige que les stars du sport et de la navigation.*
*Le pouvoir du* ***Cavalier de la Nuit*** *métamorphose la figure de votre destin en changeant en cours de partie le style de vos pièces.*

*L'aventure devient épopée lorsque des pièces* ***féériques,*** *un dragon, un zèbre, un griffon, un dinosaure interviennent pour troubler l'efficace sérénité de la reine ou la diagonale de votre fou, lorsque vous parvenez à déjouer la stratégie de Macintosh en lui volant une pièce, lorsque vous lui imposez tout simplement votre règle à vous, vos pièces à vous, celles que vous inventerez grâce à l'****éditeur*** *de pièces intégré.*
*Le* ***Cavalier de la Nuit*** *redonne aux échecs leur vie, leur histoire, leur fantaisie.*
***L'auteur, Pierre Berloquin,*** *spécialiste des jeux de renommée internationale, propose ou a proposé des jeux de logique dans tous les grands journaux et l'auteur d'un grand nombre de livres traduits en plusieurs langues.*

# 1. mise en route

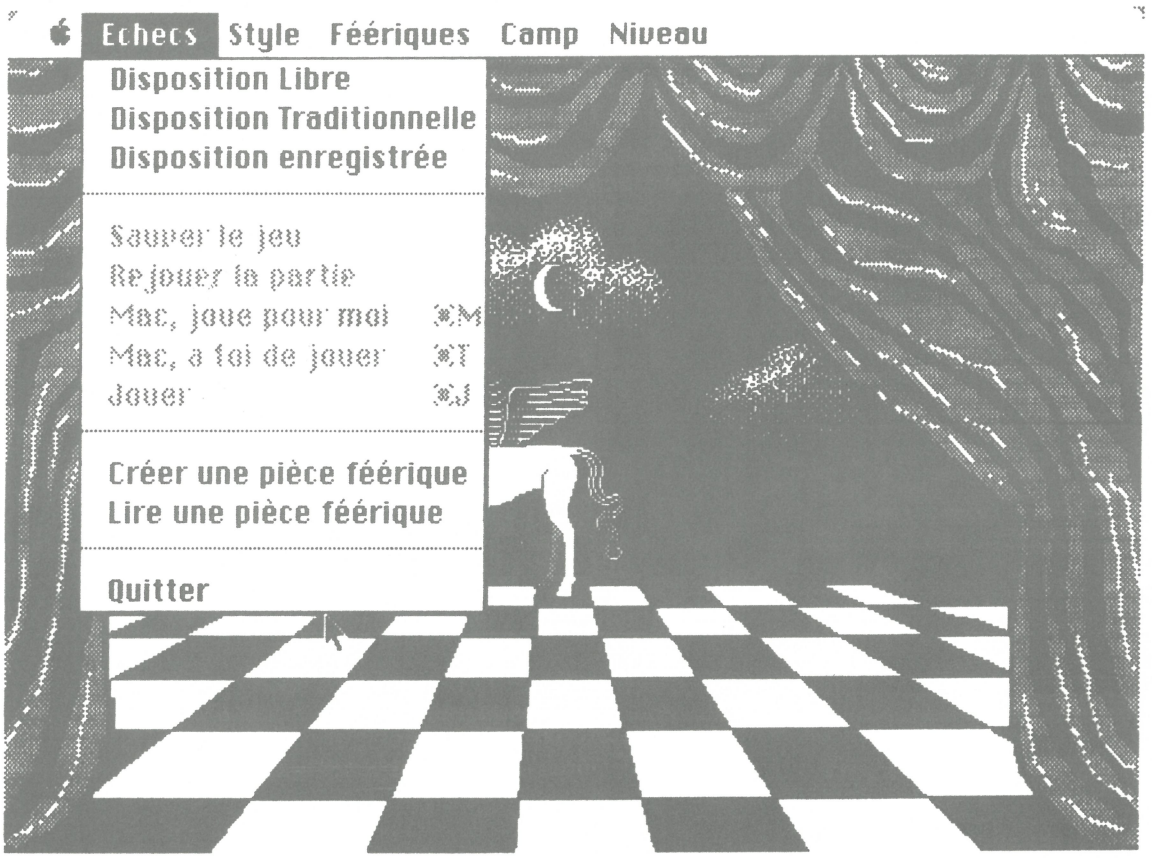
Vous insérez le **Cavalier de la nuit** dans le lecteur Macintosh.
Vous cliquez sur l'icône de la disquette.




Vous cliquez sur le cavalier pour démarrer.

Vous arrivez à la page de garde.

Vous interrompez le son en plaçant la souris sur le menu **Échecs** et en la tenant appuyée.



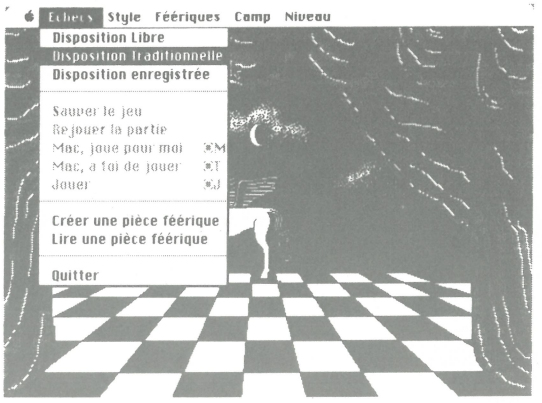

# 2. les menus

La barre des menus comporte 5 choix :
**1. Échecs.**
**2. Style.**
**3. Féériques.**
**4. Camp.**
**5. Niveau.**

## 1. Le menu Échecs

Comporte quatre groupes d'articles commandant :
- le choix de la disposition de vos pièces
- les ordres de jeu
- la possibilité de créer des pièces féériques
- l'option de quitter le programme.

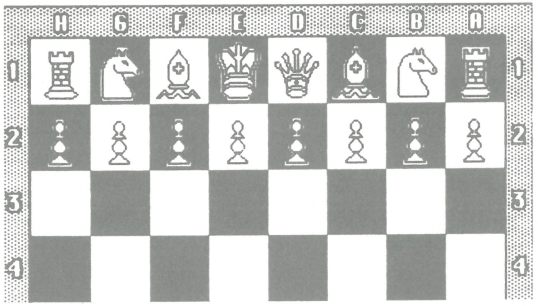
Vous pouvez à ce niveau explorer les autres menus en sélectionnant l'article **Disposition Traditionnelle.**



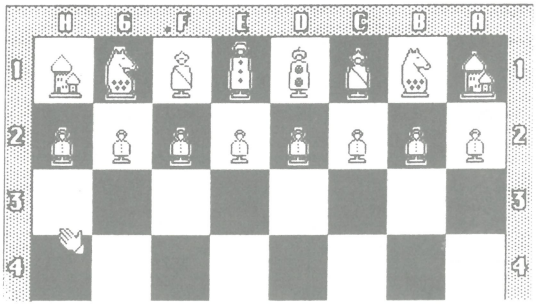
## 2. Le menu Style

Ce menu vous permet de choisir le style de vos pièces au début ou en cours de jeu.

Exemples :
Pièces de style **Morphy,** qui était un joueur célèbre du XIX[e] siècle.



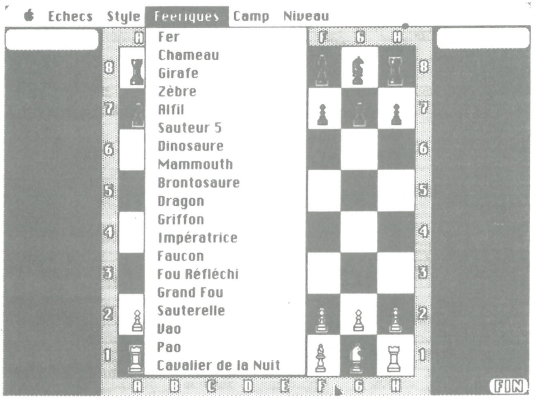
Pièces de style **Alekhine,** un champion russe des années 30.



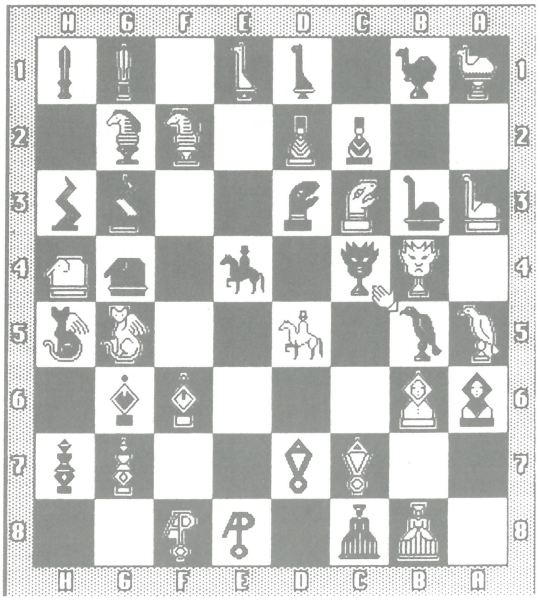
## 3. Le menu Féériques

Ce menu comporte 18 pièces féériques.

Il s'agit de pièces supplémentaires, inventées au cours des temps par les joueurs et que vous pouvez ajouter au jeu classique pour lui donner du piment ou de la fantaisie.

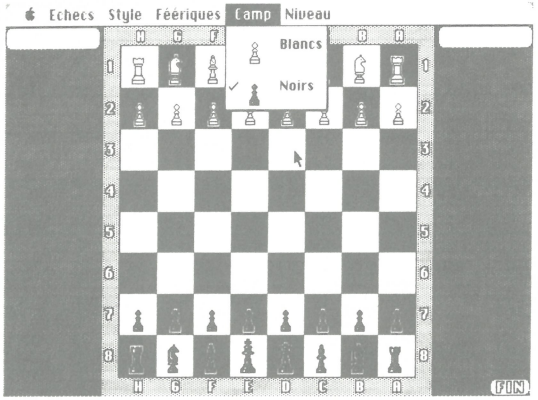



Échantillonnage des **Féériques** disponibles.



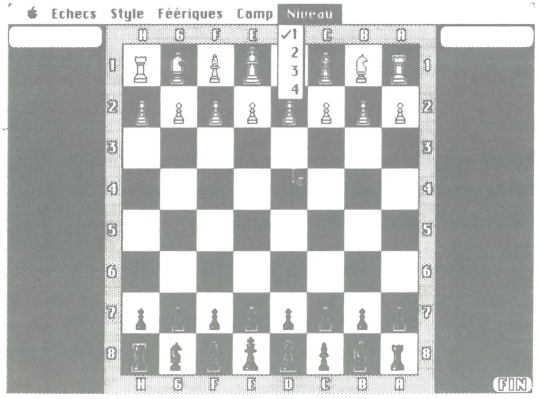
## 4. Le menu Camp

Vous sélectionnez à votre convenance votre couleur.
N'oubliez pas que ce sont les blancs qui commencent.




## 5. Le menu Niveau

Vous indiquez votre force.
Le temps de réflexion de Macintosh est évidemment plus long si vous considérez que vous êtes un bon joueur (niveau 4).




# 3. jeu simple

Vous avez choisi votre couleur et votre niveau (dans notre exemple nous avons les noirs et un niveau 1).

Vous sélectionnez l'article **Jouer** dans le menu **Échecs** ou vous tapez au clavier **Trèfle J.**

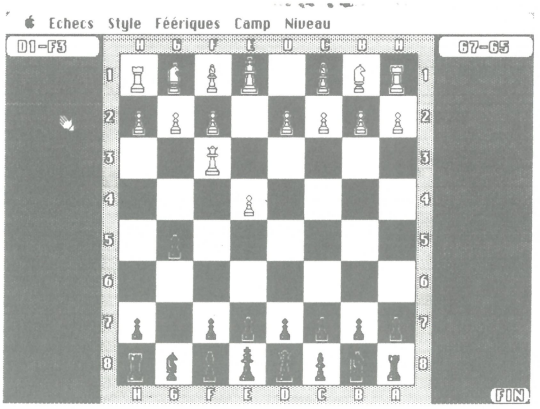
Le Macintosh ayant les blancs il joue le premier.
Les coordonnées de la pièce qu'il a touchée apparaissent dans la vignette blanche en haut à gauche.

A votre tour de jouer.

**Pour déplacer une pièce :**

- placez la main sur la pièce en déplaçant la souris
- cliquez sur la souris en la tenant appuyée. La main s'empare de la pièce
- maintenez toujours la souris appuyée et placez votre pièce où vous voulez.

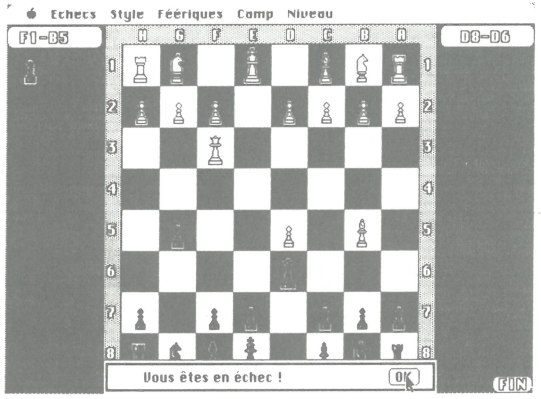
Ses coordonnées sont affichées en haut à droite.
Macintosh rejoue immédiatement.




Vous pouvez demander à Macintosh de jouer à votre place. Sélectionnez l'article **Mac, joue pour moi** dans le menu **Échecs** (ou tapez **Trèfle M).**

Une pièce prise par Macintosh est rangée en haut à gauche. Une pièce que vous lui prenez l'est en haut à droite.

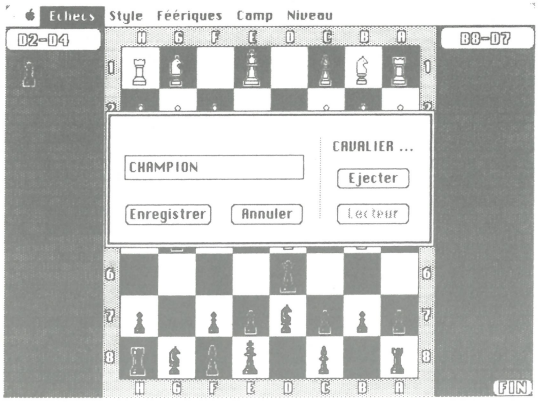
Lorsque vous êtes en échec, un message apparaît : vous cliquez sur **OK** pour préciser que vous en avez pris bonne note.




Vous pouvez à tout moment revenir en arrière et demander à rejouer le dernier coup. Vous sélectionnez l'article **Rejouer la partie** dans le menu **Échecs.**

# 4. sauver le jeu

Vous pouvez interrompre votre partie pour la reprendre ultérieurement.
Vous **sauvez** votre jeu dans **Échecs.**

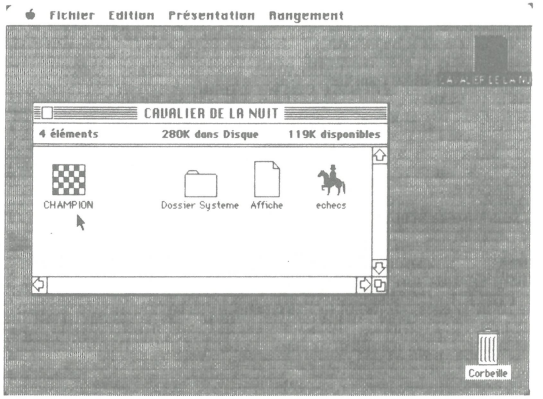



Vous baptisez votre partie et vous l'enregistrez.

Vous quittez par **FIN** en bas à droite de l'écran si vous souhaitez refaire une partie.

Vous quittez par **Quitter** dans le menu **Échecs** si vous avez complètement terminé.

Cette partie est représentée par un échiquier au niveau du bureau.




Vous rappelez cette partie en demandant **Disposition enregistrée** dans **Échecs.**

Vous rappelez cette partie en demandant **Disposition enregistrée** dans le menu **Échecs.**

Lorsque la fenêtre des parties vous est proposée vous ouvrez le document comme tout document Macintosh.

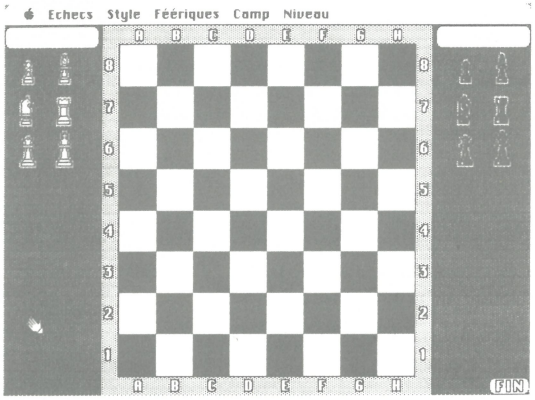
# 5. jeu libre

**Vous vous affranchirez du jeu classique par :**
**1. la disposition libre et la duplication des pièces**
**2. l'intervention des féériques.**

## 1. Disposition libre et duplication

Vous sélectionnez l'article **Disposition Libre** dans le menu **Échecs.**

Les pièces à disposer sur l'écran apparaissent dans la colonne de gauche pour les pièces de Macintosh, la colonne de droite pour les vôtres.




Vous les transportez à votre convenance sur l'écran et vous multipliez par dédoublement celles que vous voulez. Pour cela, vous cliquez 2 coups secs sur une pièce.

***Remarque :***
**Le dédoublement des pièces vous est utile :**
**• au départ pour réaliser une disposition nouvelle**

**• lorsque vous avez l'intention de tricher. Dans ce cas la pièce dédoublée ne reste à la place que vous lui avez attribuée que si vous cliquez un coup sec pour l'y maintenir.**

**La même technique vaut si vous volez une pièce à Macintosh.**
**Lors d'un mauvais coup de ce genre Macintosh est fâché puis perplexe.**
**Il ne sait plus où il en est.**
**Dites lui que c'est à son tour de jouer en sélectionnant Mac, à toi de jouer dans le menu Échecs ou en tapant Trèfle T au clavier.**

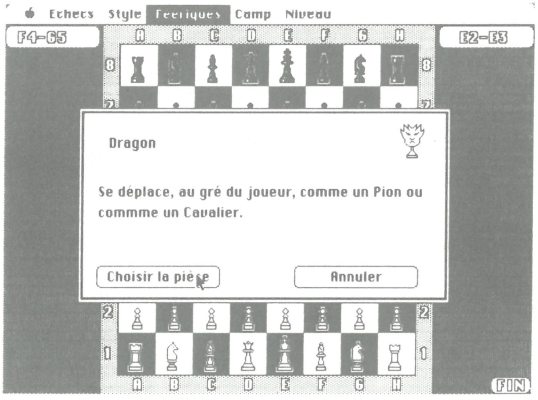
## 2. Les Féériques

**En début ou en cours de jeu, vous pouvez introduire des pièces supplémentaires, les Féériques :**
• celles qui vous sont proposées
• celles que vous aurez créées.

## Les Féériques proposées

Comme les pièces conventionnelles, elles obéissent à des règles de déplacement.

Pour introduire une pièce et savoir comment la manier :
• tenez appuyée la barre d'espace du Macintosh et sélectionnez en même temps la **Féérique** voulue dans **Féériques.**




Si en cours d'utilisation, vous désirez vous remémorer les règles de déplacement de la pièce, placez-vous sur cette pièce et appuyez en même temps sur la barre d'espace et le clic de la souris. Le comportement possible de la pièce apparaît en inverse. Son nom est indiqué.

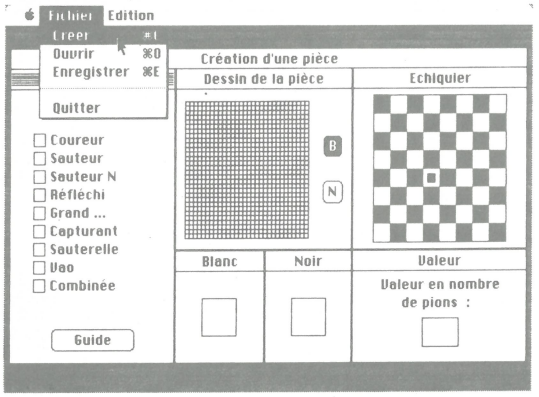
féeriques

# 6. créer une Féérique

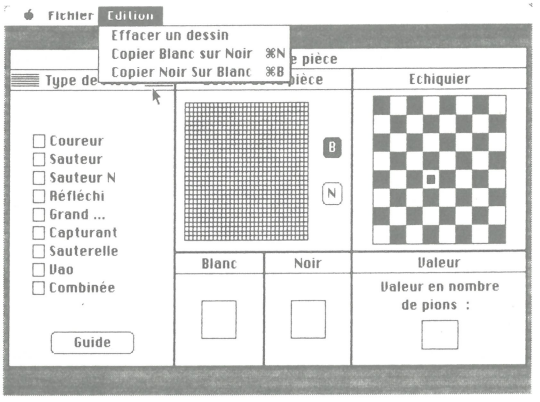
Vous pouvez créer une Féérique en début ou en cours de jeu.
Vous demandez **Créer une pièce féérique** dans le menu **Échecs.**

Vous accédez à une page de création de féériques et aux menus correspondants.

La page de création et le menu **Fichier** où vous demandez **Créer :**




La page de création et le menu **Édition :**

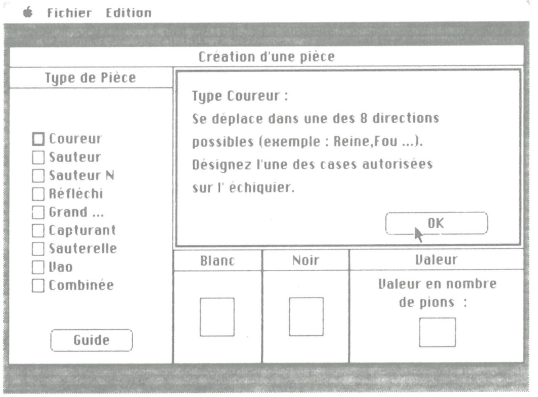



## Type de pièce

Il s'agit des grands types possibles de Féériques, ayant chacun une nature dominante et un style de déplacements.

- Vous sélectionnez l'un d'eux en cliquant dans le carré qui le précède, **Coureur** par exemple.
- Vous en apprenez les caractéristiques générales en cliquant sur **Guide.**

Vous sortez en cliquant sur **OK.**




## Dessin de la pièce

Vous procédez comme en MacPaint avec l'option loupe.

- Vous cliquez sur les boutons **B** ou **N** (la couleur des pièces).
- Vous recopiez la pièce grâce aux articles de recopie du menu **Édition** (ce qui vous évite de la redessiner en entier pour la deuxième couleur).
- Vous faites les retouches qui donnent à chaque couleur une marque distinctive.

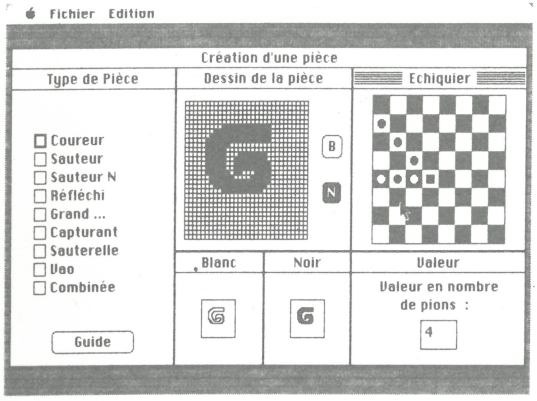
Attention ! la pièce noire n'est pas exactement l'inverse de la pièce blanche.

## Échiquier

- Vous cliquez sur l'échiquier pour déterminer la trajectoire exacte que vous attribuerez à votre pièce.
- Vous effacez en recliquant.

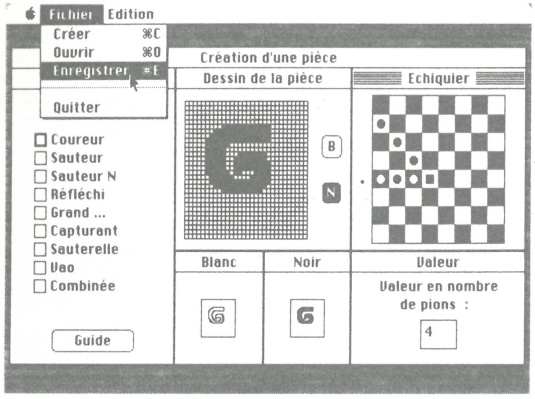
## Valeur

Vous donnez à votre pièce une valeur.
La fantaisie peut vous guider.
On l'évalue en général par rapport à la valeur des pièces conventionnelles.
Pour mémoire : Pion = 1; Fou = 3;
Cavalier = 3; Tour = 5; Reine = 9.




## Enregistrer

Lorsque vous avez fini, vous enregistrez votre pièce par l'article **Enregistrer** du menu **Fichier.**




Vous baptisez votre pièce et vous cliquez sur le bouton **Enregistrer.**

Vous créez autant de pièces que vous le voulez.

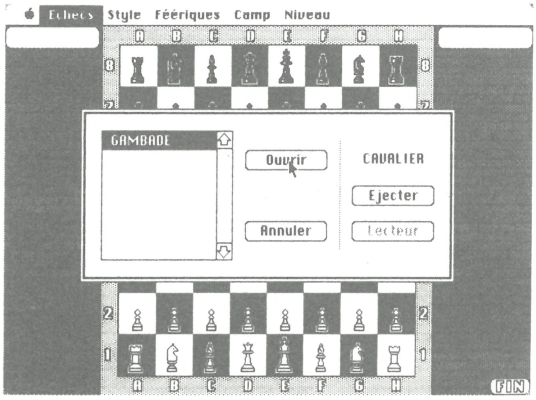
*Attention : vérifiez bien que vous avez assez de place sur votre disquette sinon utilisez une disquette de données que vous placez dans votre second lecteur.*

Vous quittez par l'article **Quitter** dans **Échecs.**
Vous retrouvez l'icône de la pièce (une page blanche) au niveau du bureau.

## Rappel d'une Féérique

Vous rappelez une Féérique à tout moment en demandant **Lire une pièce féérique** dans le menu **Échecs.**

Vous sélectionnez la pièce et cliquez sur **Ouvrir.**




Elle vient se placer sur les bords de l'échiquier.
Disposez-la.
Pour vous en remémorer la trajectoire, restez dessus en tenant appuyés simultanément la barre d'espace et le clic de la souris.

## Pierre Berloquin

**des rubriques de jeux, un peu partout depuis 25 ans,** Le Figaro, Le Monde, Elle, Biba, Le Point, Les Échos, Games Magazine, Jeux et Stratégies, Science et Vie.

**des livres... plus d'une vingtaine dans toutes les langues** et notamment quelques-uns, au Livre de Poche :

- 100 Jeux Logiques
- 100 Jeux Géométriques
- 100 Jeux Alphabétiques
- 100 Jeux Numériques
- 100 Jeux et Casse-Tête
- 100 Jeux pour Insomniaques
- Testez Votre Intelligence
- Testez Votre Vraie Personnalité
- 100 Jeux pour se perfectionner au Scrabble
- Testez Votre Véritable Personnalité II.

patrick chédal C&C 5/85

**Distribution, édition**
Analyses Conseils Informations
38 avenue Hoche 75008 Paris
tél. (1) 359.89.55